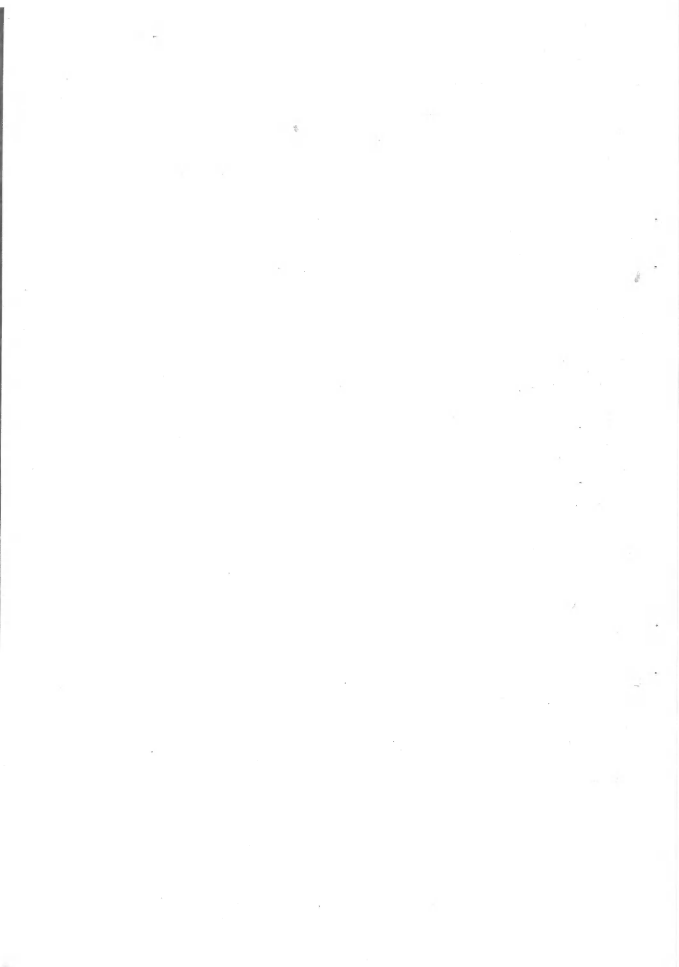
コナミに詳しいマニアに嬉しいゲーム紹介誌
KONAMISM
1999
vol. 4
summer
納涼！
グラディウス用語集
藤原 竜
ぐらでぃうすIIIのこと
神楽坂
USCを使って
しあわせになろう
おおたに
大幅パワーアップ!?
夏をのりきる!!ゲームマガジン
Cover Illustration：みつみ美里

FOREWORD

頭がウニー。
そんなわけで藤原竜です。
お元気でしたか？僕は死んでます。
それはさておき。
今回は（も？）いつもどおり、
気楽に本作りをしました。
「まったりまったりまったりな～」という歌のとおり、
人生勢いだけじゃなく、たまには流されてみるのもいいかも（意味深）。

ところで、今回は同時に２冊の本が発行されていることでしょう。
なかなかに充実してます。
もしよろしければ、
そちらの方もご覧になってくださると嬉しいです。

最後に。
遂にＶＯＬ．４です。
最初の頃に書いていたとおりコナミズムシリーズの本は、
次回でＶＯＬ．５が出た場合に終了します。
もちろんサークル活動は続けていきますので、
冬以降も続けて応援よろしくお願いします。

藤原竜

INDEX

ＵＳＣを使ってしあわせになろう＜大谷＞ ——— 4
グラディウス特集？そうなの？＜神楽坂＞ ——— 6
グラディウスⅢのこと＜神楽坂＞ ——— 8
グラディウスシリーズを語ろう！ ——— 10
納涼！グラディウス用語集＜藤原竜＞ ——— 13
奥付 ——— 19

アップスキャンコンバータを買って
幸せになろう
のコーナー

お久し振りです。前々回、まったく関係ない原稿を書いたうえに前回原稿そのものをぶっちぎるという、土屋圭一も真っ青のコナミズムのドリキン野郎大谷です。 生活態度が横滑りって話も・・・いやまぁそんな事はさて置き、今回はアップスキャンコンバータのお話です。相変わらず本の趣旨と一致してませんが、いやいやアップスキャンコンバータがあれば皆様のコナミゲーライフも充実間違いなし。(←今考えた)それではいってみましょう。そうそう、結構基本的な事ばっかりなので、すでに使ってるぜ！と言うツワモノな方はとばしちゃってください。

アップスキャンコンバータってなに？

アップスキャンコンバータ(以後ＵＳＣ)とゆうのは、プレイステーション等家庭用ゲーム機の画像をパソコン用のモニターに出力するためのものです。普通テレビは水平周波数が１５ＫＨｚで、パソコン用のそれは３１ＫＨｚです。つまり１５ＫＨｚを３１ＫＨｚにアップスキャンする必要が有る訳です。そのための機械です。んで、周波数が倍になった分奇麗に見えると。(厳密には違いますが)

どんな物なの？

外見は、端子だのなんだの何だのがくっついた箱です。これを通してモニターにつなげるのです。代表的な機種は、やはり電波新聞社のＸＲＧＢシリーズでしょう。というかＵＳＣと言えばＸＲＧＢのことだと、筆者は思っとりました。そのぐらい出回っています。(ＵＳＣとしては)ですが、そのほかにもメーカーはわかりませんがいくつかの機種が出ているようです。
値段はちょっとお高く、ＸＲＧＢシリーズで２６８００円からになってます、これが普及をはばむ最大の要因といえる。と貧乏人の筆者は思ったりする訳なんですが。ちなみに筆者はＸＲＧＢ－１を使用しとります。
その他の物は、あぷこんと言う機種で実売９０００円前後と行ったところでしょうか、以前新宿の某所(普通ＵＳＣみたいなのが売っているところではない)で見たことのない機種が５８００円の値で売られていたのですが、値段とメーカーに怪しさを覚えた筆者は買わずに帰ったとさ。だってＵＳＣと言えば２００００円以上すると思ってたんだもん～
と言う訳でこんな文章を書いてるくせに、ＸＲＧＢしか使った事のない筆者に石を投げるのは許してください。あぷこんとやらはバイト先の人が使っていて、特に変な事は言っていなかったので大丈夫でしょう。(←たよりないなあｂｙ竜)

使うとなにがどうなるの？

水平走査線が倍以上になるので画像が非常にきれいになります。画像がにじまずにくっきりと見えるようになり、特にスプライトゲームはビデオ出力と比べるとかなり差が出ます。見づらい小さなフォント(文字) でもにじまないため読みやすくなります。
たかがそれだけ？と言うなかれ、はっきり言ってかなり違います。たいていの人は「え～そんなに違うの？」といいますが、本当に違います。筆者の駄文では伝わりませんが、本当に奇麗ですよ。
と言うか使ったらビデオ接続には戻れません(それは言い過ぎやろｂｙ竜)

なにがいるの？

まずはＵＳＣ本体・・・当たり前ですな。それと、パソコン用のモニター・・・パソコンもっていない人には、ちとつらい買い物ですが、がんばって買いましょう。バラ色のゲームライフがあなたを待っています。ビデオ端子の付いているＵＳＣを買えばテレビにもなることだし。(無責任すぎ)

あとは、ＵＳＣとゲーム機をつなげるＲＧＢケーブルが必要です。これはゲーム機毎に専用の物が必要で、大き目のゲームショップに行けば売っています。なぜかＵＳＣ本体は売っていないのにＲＧＢケーブルは売っているお店が多いです。まぁメーカー品だからなんでしょうけどね。

ちなみにドリームキャストは専用のＧＢパックという機械が必要で、逆にＵＳＣは必要無いようです。ただゲームそのものがＧＢパック対応でないといけないらしいのです。どういけないかは不明ですが、最近のソフトはみんな対応だそうです。

６４はビデオケーブルがスーファミと同じなので、やはりそれ用のケーブルを使う・・・と思われます。相変わらずの不勉強ですいません。ちったぁ竜君や落合氏を見習えっての。

あと外部入力の付いたスピーカーですか、理由は後述。

どこで売ってるの？

少々特殊な機械なので普通の玩具店では扱っていません。最近は大手の量販店などでも取り扱うようになってきたようですが、確実に手に入れるなら、やはり秋葉原の様なところへ行くのが確実です。(東京以外の方ごめんなさい)ちなみに新宿の某よどＢしカメラで、ＸＲＧＢ－１が特価２４８００円と書いて売られていたけど、思いっきり定価に近いぞＹどばしカメラ。特価ぢゃないぢゃん。

欠点は？

欠点といえば、スピーカーが必要な事ですか。パソコン用のモニターは普通スピーカーが付いていないので、音を鳴らすためには別にスピーカーをつなげる必要があります。ただパソコンユーザーの方ならパソコン用スピーカーの外部入力につなげれば問題無ありません。筆者が使っているスピーカーには外部入力がないので、映像はモニターで音楽は映っていないテレビから流すという情けない状態になってますが。とほほ・・・。

あと、ＵＳＣは電源を必要とするのでコンセントが余分に必要ですが、これは欠点というほどでは無いでしょう。

てな感じなのですが

ここまで書いてきて思ったんだけれど、この文章読んでもＵＳＣ欲しくはならないねぇ(笑)だってただの紹介記事だもん。確かにマニアックな機械だし値段は高いし・・・でもでも本当にきれいなんだよ～。これをきっかけにお店とかで目に留めてくれるようになったら、大谷はとても嬉しいです。

この文章を書いてホントＵＳＣって高いもんだと実感してしまいました。もうちょっとコストパフォーマンスに優れていればねぇ、もっと普及しただろうに、残念残念。とりあえず秋葉原などでは店頭デモに使っているところも有るので、東京近郊の方は行ったついでに見てみてください。本当に奇麗ですから。って訳で、こんなのあるんだのコーナーはおしまいです。なんかあんまり役立つ記事じゃなかったけど、ま、勘弁してやってください。

(藤原竜の蛇足の補足)↑にあるニンテンドウ６４の話ですが、何故か６４はＲＧＢケーブルに対応しやがりません。ハイレゾパック使ってもＵＳＣほど画面は綺麗になりませんので、これはメチャクチャつらいです。ちょっとした改造でケーブル使用が可能になるんスが…。

グラディウス特集？そうなの？

神楽坂

最近かぁ・・コナミのゲームはリズム物ばかりであまりやってない・・
ほとんどパソゲーばっかりです・・。グラⅣもあまりやってないし・・
でも、グラⅢはたまにやってます。（ホントにたまに・・）う～ん、
これでは藤原君に怒られてしまう。「一緒に本つくろう」などと言っておきながら
創刊の時は対談だけだったからなぁ・・ごめんなさい・・。
おまけに２，３号は原稿間に合わず不参加・・ごめんよぅぅ・・。
その時は長距離ドライバーやってたから忙しくってねぇ・・
まあ、今回はきちんと？参加しますのでお許しを・・。

それでは、今回はグラディウス特集をやるらしいのでそれについてですね？
それぞれ、簡単にいきます…（て、手抜きじゃないからね！！あぅ～・・）。

☆コンシューマー機の作品につきましては、
次回の「家庭用ゲーム機特集」にて、やります（やるのか？・・）。

まず、「グラディウス」。１９８５年だったかな？ツインビーの
パワーアップシステムを更に改良してきました。いや、これはすごいと思います。
そのシステムが今になっても使われてますからね。当時、私は小学生だったんですけど、
ゲーセンから聞こえてくるＰＳＧの音が大好きでした。お金もなくて、
見て憧れているだけだったので、悔しい思いをした記憶が・・。
ＦＣに移植されたときは、毎日熱くなってたなぁ・・。

続いては、「沙羅曼蛇」。えっ？グラディウスじゃない？
いえ！！ビッグバイパーが出てるから、いいんです！！
沙羅曼蛇では、カプセルによるパワーアップではなく、
ユニットでパワーアップするものでした。
いちいち、カプセルをためなくていいのは良かったのですが、途中で死んだときが………。
後半は、レーザーを失ったら終わりでしょう。
沙羅曼蛇も、ＢＧＭが最高！！です・・この時代のコナミは物凄く好きです♪
・・いや、別に、今は嫌い・・とゆう訳では・・。
（ライフフォース、とゆう海外版もありました。より、生物的に・・
書き下ろし？の、ＢＧＭ多数！！）

「グラディウスⅡ」。これは、非常に完成度が高かったゲームです。
横はもちろん、縦のスクロールのなめらかさ、グラフィック、新しく
採用されたパワーアップの選択システム・・など、
いちいち数えてはきりがないので・・。しかし、ファンを喜ばせたものは、
やっぱあれでしょう。そうです！！ボス・オンパレード！！
それだけで「やる価値あり！！」でした。
全体的には、まあ、可もなく不可もなく、飛びぬけたところはなかったけど、
「たのしめるゲーム」でした。

そして、私の一番好きな「グラディウスⅢ」！！
これは、別のほうに書いてあるので、ここではあまり書けませんが・・
これ、基盤持ってます（笑）それぐらい好きです！！
あの、初心者を全く無視した作りに惚れました。バグ多いし・・
アーケードゲームで無敵技があるなんて・・しかもバグ（だと思う）。

ＢＧＭもこれが一番好き！！いかにもコナミだしね・・。
シューティングの中では、たぶん、これを超えるものは出てこないでしょう（私の中で)。

「沙羅曼蛇２」・・あまりやってません。出来はよかったんですけど
ちょっと・・とゆう感じだったので・・(ＢＧＭは良かったです)。

「グラディウスⅣ」。ついにでた！！Ⅲより１０年・・長かった。
時間がなくて、あまりやってませんが（笑)、出来は期待以上だったので、良かったです。
２Ｄスクロールでは、このへんが限界か？
これ以上何かやると、グラディウスじゃなくなるような気がする・・。
そろそろ、最終作になりそうな気がします。
ⅣとⅢで、デラックスパック出ないかな？無理か………。

シリーズとは関係ありませんが、「ゼクセクス」。
これも大好きです！！基盤持ってます。（笑）なにがいいって？
これはですね・・コナミらしいけど、グラディウスじゃないとこです。
Ｒ－ＴＹＰＥに似てるかもしれんが………。
コナミのセンスあふれる異色な作品です。あまり人気ないけど・・
面と面のあいだに出てくる奴（敵の総帥）が、笑えるんです！！
「やつは何者だ！！」が特に・・おまえこそ何者だ！！（笑）

「パロディウスだ！」、主に、グラディウスⅠ、Ⅱ、Ⅲからのパロディです。
新キャラで、タコが・・。楽しいゲーム！！とは、まさにこれのこと！！
笑えるくせに、ゲームとしては、恐ろしいまでの完成度！！難易度も半端じゃありません。
いや、このセンスは素晴らしい。改めて、コナミが大好きになった作品です。
ＢＧＭが素晴らしい！！世界の名曲などがふんだんに！！

「極上パロディウス」、パロシリーズの第２弾。
前回よりもさらに素晴らしく創ってきました。もう・・コナミったら・・。
前回よりも、さらに笑えて、さらに難しく！！（難しくはなかったか？）
新キャラも増えて、２人同時プレイが可能に！！
コナミのシューティングの中では、一番良く出来てる作品じゃないか、と思ってます。
とにかく面白いです。

「ソーラーアサルト」、３Ｄの体感？ゲーム。
当時、３Ｄものが流行ってたとはいえ、これはやりすぎ。
グラディウスの持ち味の、自機をあやつる楽しさが、いまいち・・
やはり、グラディウスは２Ｄです。結構面白かったけどね。

ほんと、簡単になってしまいましたが、いかがでしょう？
これを見て、プレイしたくなった？えっ？ならない？あ、そう・・
まだ、あるところにはあるので、見つけたらぜひ！！プレイしてみて下さい。
まだまだ面白いので・・。

グラディウスIII　のこと

・・最近、グラIIIほとんどやってないんだよなー。
別にグラIIIがつまらなくなったんじゃあないんだけど、ビデオ撮りしてるときに限って、３面でゲームオーバーになったり？・・カニの足に踏まれたり・・。そんなのばっかりなんで、しばらくやらなくなってしまったんですぅ。
まあ、つまらないことばっかり言っててもしょうがないので、グラIIIのことをお話したいと思います。
まず、「グラディウスIII」について、一言。１９８９年にグラディウスシリーズの３作目としてデビューしたわけですが・・ちょっと難し過ぎて、完全にマニア向きでした。
初めてプレイしたときは、たしか１面の後半まで行けたと思います。しかし、当時の私はシューティングには、かなりの自信を持っていたので、１面で終わってしまったことは、かなりの屈辱でした。それ以来しばらくは、このゲームばっかりやってましたね、悔しくって。それで何とか３面のボスまで、行けるようにはなったんですけど、ボスが難しいったら！オプションの張り方を知らないためにあんな苦労を・・。
当時、中学生だった私は経済力がないために、全面をクリアするだけの投資ができませんでした。不評だったのか、ゲーセンからはどんどんなくなるしで、最終的にはモアイ面でグラIII人生（？）が、終わってしまいました。
けど、どうしてもクリアしたかったので、基板を買う羽目に・・。
・・・と、前置きはこのくらいにして、ゲームの解説にいきます。

まず、簡単に各面の紹介をしたいと思います。
１面・・砂漠
砂のイヌと竜が出現。　後半が意外と難しかったりする。
中途半端に難しい。そのせいでグラIIIが嫌いになった人もいるのでは・・。
ボス　くわがたみたいな奴。
２面・・泡
泡、泡、泡、泡、あわ、アワ、・・・・
連射が大変！。後ろから変な奴が飛んでくるし・・
ボス　泡がデカくて、中に目玉がある奴。
３面・・火山＆岩
ハッチがいっぱい。弾がいっぱい。敵がいっぱい・・。
眠くなる面。難易度がもの凄く中途半端。初めてこの面をプレイしたときは、
「永久ループか何か在るのか！」と思いました。
ボス　ビックコアマークIII。
４面・・３Ｄ
何？これ？スペースハリアー？・・あ、死んだ・・・。
５面・・モアイ
オプションを合わせる位置を外したら・・さあ、大変！！
この面は、かなりきついです。何が？って言うと・・それはプレイすれば
理解できるでしょう・・としか私の口からは申し上げられません。
ボス　大きめのモアイが６つ。中ボス有り。

６面・・細胞
　サラマンダを思わせる。中途半端な難易度の面。
　ボス　ゴーレムと呼ばれる目玉付き脳ミソの進化？した奴。
７面・・ファイヤー
　火の玉がたくさん出てくる。しかも倒せない。
　処理落ちするから良いけど、しなかったら・・・。
　一言！相当の自信がない限り、リップルレーザーしか使わないこと。
　ボス　三つ首の変な鳥。それを倒すと、二首の炎の龍。
８面・・植物
　その名のとーり植物がいっぱい。凶悪な生物兵器らしい。
　Ｘ６８０００版のやつに、似たような面があった。
　ボス　もやし？
９面・・キューブ
　美しいキューブ、しかし、そいつらの極悪ぶりったら・・・。
　ハイスコアラー達がはまった面。
　ボス　触手が伸びてくるビックコアみたいなやつ。
１０面・・ボスオンパレード
　懐かしいボス達が・・。
　ボス　デリンジャーコア。レーザーの間隔が絶妙！
最終面・・要塞面
　グラディウスシリーズにはお約束！しかも、めちゃめちゃ難しいぞ！
　上下に動きながらレーザーを吐く奴、ぐるぐる回るレーザー、８本足のカニ、
　絶妙な配置のハッチ達など、グラⅢの最終面にふさわしい面。
　ボス　気持ち悪い顔。こいつの吐く、白い塊にあたれば隠し面へＧＯ！！
　この隠し面は、初代グラディウスの１面と、沙羅曼蛇の１面だ。

　・・と、大ざっぱになりましたが、こんなもんです。

　それでは、自分が難所だと思っているトコロを、紹介します。
　　　１、３面のボス（レーザーよける位置を知らなかったらだけど・・）
　　　２、モアイ面（グラディウスシリーズで最悪最強！！）
　　　３、ファイヤーの面（最後まで脳汁全開！！）
　　　４、キューブ（「あなた誰・・」と言いたくなるような、奴らの動き！）
　　　５、やっぱり、要塞ステージ。いつもどうり、最悪・・。
　・・・・自分はこのぐらいだと思ってます。他に気をつけるトコロと言えば、いつでもどこでも気を抜かないことかな？例えば、せっかく最終面にいっても、「ちょっと油断したせいで壁にあたった」とかしますんで・・。

　・・と、今回はとりあえず終わりにします。まだまだ書きたい事がたくさんあるのに、時間が・・・・。

グラディウスシリーズを語ろう！

藤原竜（以下竜）　ギニャー!!対談ナリよ〜。オッス、藤原っス。
大谷（以下大）　ギニャー!!対談ナリかー。ども、大谷です。
SHIN落合（以下落）　あ、ども。落合です。
神楽坂（以下神）　あう〜、神楽坂ですぅ。

竜　**つーか、みんなヤル気なさげナリ。せっかくのグラディウス対談だってーのに。**

大　だってー、あっついじゃんココんとこ毎日。テンション下がりっぱなし。それにほら、わしグラディウスに詳しくないし。

落　オレなんか一昨日、「実況パロ」売っちゃったし。もしかして、グラディウスを語る資格ない…？

神　眠い…。昨日から寝てない……暑い〜!!グラディウス!?最近やってないっす。…私も語る資格なし？

竜　**キミら、なんかネガティブっスよ!?俺だけ浮いててイヤ〜ン（フォントも）。それは置いといて、とりあえずシリーズを順番に語ってこうか。まず元祖グラⅠ。**

神　グラⅠね…。あれはサウンドに尽きる!!いいぜ!!ＰＳＧ!!

大　ん〜、グラⅠを見たときのショックはでかかったね〜、グラフィックもサウンドも。でも３面から先に行ったことないんだよね。シリーズ通して、４面を見たことない男だよ、わしゃ。…ウソ、サラマンダは最後まで行った…気がする。

落　オレの場合、初めてやったのはＭＳＸ版なんだけど、当時はそれくらいしかソフト持ってなかったのでそれこそ５、６周するくらいやりこんだよ。で、最近になってやっとＦＣ版を入手したんだけど、全然違うゲームだね、アレ。やり過ごしたザコが弾を撃ってくるだけであんなに難しくなるとは思わなかったっス。ＦＣ版はマトモに３面越せません。

竜　**そーすか？ＡＣ版に較べたら全然ちょろいナリ〜!!バッチリ。オプション２個なのはＭＳＸ、ＦＣどっちもだったから、そんなに違和感なかったけどなー。**

大　どっちも駄目なわしは一体…。そもそも他の皆様方とゲームの腕前も知識も違いすぎる〜。ついてくのがやっとなのねん。特撮の話にしな〜い？（してどうする）

竜　**却下。**

大　いや、まあ、ちょっとした冗談よ。ささ、話を戻しませう。

神　そうね、じゃあとりあえずグラⅠはこの辺にして（いいのか？）次、沙羅曼蛇!!…これはすごく生物的でしたね〜。１面からしてアレだから…。グラディウスからのパワーアップシステムを採用せず、ユニットによるパワーアップになったのは別に良かったけど、好きな時に好きな装備を選べないのがつらかった…。

落　あ、でもＦＣ版はゲージセレクトだったっしょ。って、オレってホンマにコンシューマー君やなー。発売当時に、店頭でやってた販促キャンペーンにも参加したよ。３面で終わるバージョン使って大会やってたの。で、ブワーッと審判のおっちゃんもビビるくらいの連射かまして。連射なんて必要ないのに（笑）。

大　ＦＣ版はゲージだったっけ？忘れてるなぁ。ＦＣ版もクリアできなかったような気がする。あの透明カセットが懐かしいっすね。

神　おお!!スケルトンカセットですね！懐かしいね、ホントに…。ＦＣ版も沙羅曼蛇になって、オプション３個つくようになったしね〜。

竜　**ＡＣだと４個だから２つづつで分けられたけど、家庭用は取り合いになるんだよね。**

落　取り合いにならなかった…。一人でやってたから…。孤独…。

大　ああ！落合さんの周りに負のエネルギーが（笑）。や、わしも５人位で友人の家に集まって、みんなで一人プレイをやってました。今考えると結構マヌケやな。

神　私はけっこう殺し合いを(笑)。さて、そろそろ次に行きますか。ライフフォースは同じようなものだから置いといて…(をいをい)さあ、グラディウスⅡだ!!

竜　グラⅡは最終要塞の入り口にあるドでかいハッチと、クラブがめっちゃカッコ良いナリ～！

大　んあー、クラブは格好え～んですが、チチびんたリカも…ってそうじゃなく。グラⅡは、次のグラⅢも含めてわし駄目っす。ネガティブって言われようが、わしにとってはグラⅡは(グラⅢも)上手い人のプレイを後ろで見学するためのゲームっす。

落　グラⅡは、調子こいてフル装備にして、3面の結晶の所でうっかり死んで、そのまま滅ぶゲーム(苦笑)。でも、FC版は何周もしてたりするんだよなー。オレは2番か4番の装備の人でした。

神　私は4番装備しか使えない……テイルガンがないとね…。2番装備は良いんだけど、スプレッドボムは要塞面で怖いから。爆風で敵の弾が見えなくなって、気付いたら死んでた記憶が…。

大　うう、もはや何番装備が何って覚えてない～。テイルガンは使ってたような気が…。はっきりと覚えてるのは、FC版で電源入れた時の。白線の格子模様。ん？グラⅢだったか？

竜　グラⅡですな、白ワクは。

大　あ、そうだった。

神　このままグラディウスⅢに行きますか。グラⅢ!!コナミのシューティングの中では、1番好き!!バグだらけだけどね…。無敵技があるシューティングなんか、これが最初で最後じゃない？

落　いやー、神楽坂さんすっかりシキってますねっ。とりあえず司会役が決まって良かったっスよ(←他力本願)。それはさておいてグラⅢなんだけど、SFC版が…ってきた家庭用かい、オレ。アーケード版は曲がすげー好きだったんだけど、まともな形でCD化されてないんだよなあ。変にまとめて構成してたり、SFC版だったり、MIDIだったり、ダイジェストだったり。マニアにはつれえ所ですわ。

神　はは…。ほっといたらなかなか進みそうにないので>シキる。グラⅢのサントラ、一応出てます…よね？(竜ちゃん)SFC版も面白かったです。AC版とはちょっと違うけど、完成度は高かった。AC版が難しすぎたからね…。

竜　CDについては、曲毎にトラック分けされてなかったのう。この際、MDに落とすってのはどうか？(って誰に言ってんだ俺)。難度はAC版くらいで良かったんだけど、SFC版はスモールスプレッドが激マブっすよ！いかにも爆撃機ってカンジで。でも、他の部分はちょっとナニかなぁ(苦笑)。

落　ナニですね(断言)。本当はけっこう好きなんだけど。っつうかグラⅣにくらべたら光輝いて見えるっス、グラⅢ。

大　なんかわしの周りにいる人はみんなグラⅢが好きなのはなぜ？一般人のわしにわ解らないっすね～。

竜　いや、うちらが変なだけ。確定。大体わー、グラⅣはグラⅡのオマージュっつーかパクリやん。しかもつまら(中略)だし。「復活すんな、沈んどけ」というのが正直なキモチ。やっぱりグラシリーズはスプライト命！あ、曲タイトルカッコ悪すぎ。

大　まあまあ。コナミもたま～にゃ真っ当なゲーム出さんと、ときメモだけじゃオールドファンに受けが悪くなっちゃうからねぇ。って、出来があれじゃあ復権ならずですかな。

神　……なんか険悪なムードが(汗)。グラⅣ、嫌われてますね～。気持ちは分かるけど…。確かに、タイトルの割には内容がちょっとナニかな？でしたね。PS版のグラ外の方が出来が良かった気がする…。

落　ヘンな新装備とかあるんだけど、それがちゃんと個性になったのはイイよね。オレ的

（続き）には一瞬で弾幕張れるディスラプターとか好きだわ。まぁ、とりあえずグラⅣのアーマーピアシングは却下。不許可です。

大　確かに。新機体のデザインとか、ソレっぽくなってるし。自分はスーパーコブラが駄目。

竜　**俺はコントロールミサイルとＭＳＸ版ゴーファーのヴィクセン１号機か…。**

神　あう～、ダメ大会になってきたよ～。

落　ＭＳＸ版はキャラ名の段階でアレだからなぁ～。ダッカーのアッパーバージョンが「ランニング・ワイルド」だし、「ジューダス・プリースト将軍」だし。シューティング界の「バスタード」だね。

大　センス無く使ってるトコまで同じとか言って？ああ、負のエネルギーが増大してる～！

竜　**聞こえないつり。んで、曼蛇２とかソーラーアサルトとかＧＢ版ネメシスⅠ・Ⅱとかしていゲームのネメシスとかメタルゲームのグラディウスとかはどうよ？ＳＦＣ版ゴエモンのミニゲームのグラディウスとかもどうよ？**

落　沙羅曼蛇２は良かったよ～(曲が)。ソーラーアサルトもかっこ良かったじゃん(広告が)。あ、ネメシスはそれなりに面白かったけどね。あとの３つは無視。知らんわこんなの。

大　サラマンダ２以外はやったことありませ～ん。ソーラーアサルトなんて、置いてないよわしの行くゲーセンにゃ。その他のも、今知ったのとかあるんですけど。ＬＳＩとかメダルゲームとか。マンダ２は、自分の腕前がどうこう言う前に「なんか変」の一言でやらなくなりました。以上。

神　ぬう…言いたいことは言われてしまったなー。言うことがないので、後はよろしくお願いいたす～(失踪)。

竜　**じゃ、最後に好きなタイトルと、好きな面、装備あたりを言ってもらって、お開きにしますか。**

大　好きなタイトルは…特になし～(いきなりかい)。んでロードブリティッシュが好き。気に入ってる装備は、サラマンダでフォースフィールドを３つ付けること。ってことでどう？なんかサラマンダばっかやね。

落　好きな装備と言ったら、やっぱ「ロトのつるぎ」かなぁ～。…という初歩的なボケは置いといて、「２ＷＡＹミサイル」ってトコだね。なんかお得な感じがして。あと、思い入れで言えばＭＳＸの「グラ２」が一番だけど、最も好き好んでやり込んだのはＦＣ版「グラⅡ」。好きな面はＭＳＸ版「グラⅠ」の骨ステージ。…マニアック？

神　全てグラⅢです。基板持ってるぐらいだからね～。好きな装備はスネークオプションかな？絶対使わないけど(笑)。好きな面はやはりキューブでしょう!!あのイカレっぷりは伝説!!出来はあまり良くなかったけど、最高です!!

竜　**バカな子ほど可愛いってヤツかしら。それはともかく、好きなステージはグラⅢのファイヤー面ですがねぇ。あーゆー熱い面は見てても やってても楽しいんで。装備はスプレッドナリ。あ、ＭＳＸ版のナパームといった方が正確かも。で、タイトルはもう言わなくても…。ねえ？**

落　「沙羅曼蛇２」でしょっ？…って、またベタなボケをかましてしまったっス。ハイハイ、「グラⅢ」ね。「グラⅢ」が好きなんでしょ？藤原竜くんのベストは「グラディウスⅢ」でーす!!わーい!!…こんなんでいい？ダメ？じゃあ、「僕たちはみんなグラディウスが大好きでーす!!」…まとまった？

竜　**「WE LOVE GRADIUS Ⅰ Ⅰ」**（キラーン☆）**って感じ？でもグラⅢラヴ！ギニャー!!**
…ごめん、撤収。

大　く、苦しい。

神　…こんな終わりでいいの？苦情がきそう…。

納涼！グラディウス用語集

藤原竜(お手伝い・ＳｈｉＮ落合)

アーマーピアシング
　ザコは貫通、ボスには激弱という、典型的なチンピラヤクザ(？)。イジメ、カッコ悪い。しかし弱い装備ながらも見事にアミバのトップを防ぐ(いないって)。

アウターリミッツ
　沙羅曼蛇ＭＳＸに登場。「巨大な玉」っていう形容詞はあんまりだと思う。

紅いビックバイパー
　沙羅曼蛇２のポスターのＣＧイラストには、何故か２機のビックバイパーが描かれている。そう。哀れスーパーコブラはモデリングしてもらえなかったのだ。身内にすら邪険に扱われる機体だったのね。

アムカケムドミラ
　沙羅曼蛇のザコ敵。脇役のくせになんか知名度が高い。弾を吐いてすぐにいなくなるその姿は時代劇の悪役をホーフツとさせる。
っつーか。名前が凄まじすぎたので覚えていただけ。「ドラゴンスレイヤーⅣ」には「デドルデスガデド」なんて名前のザコ敵がいたぞ。

アルキ麺デス版グラディウス
　アルキ麺デスという食い物を買って応募すると運がよければ当たったへんなグラディウス。パワーアップカプセルが全部アルキ麺デスになってるだけ。バカ殿版ハイパーオリンピックと並ぶ、コナミやっちゃったシリーズ。

アレックス
　沙羅曼蛇ＭＳＸの自動ナビゲーションコンピュータ。パックマンの姿でコインを回収する(違う)。

アンスラックス大佐
　グラ２ＭＳＸ六傑の一人。絵では誰が誰やら分からない。

安地
　安全地帯、すなわち死なない場所。グラⅡの中ボスやビッグコアｍｋⅡがつとに有名。自機の位置がビミョーにずれてて、フル装備で爆死するのはお約束以外の何者でもない。

イージーミス
　なんでもないところで地形に激突したり、自分でバリアを剥いでおきながらカプセルが足りなくてあせったり、ＳＦＣグラⅢで普通にコナミコマンドを入力したりすること。

イカサマ
　グラⅢ４面の最後でフォースフィールドを付けること。素敵に無敵、ムテキング。

イギー＝ロック
　沙羅曼蛇ＭＳＸのパイロット１号。ゲーム中ではその存在が完全に忘却される人。バートン家じゃない人物の扱いなんてこんなもの。北斗四兄弟のジャギ。

イニ○ャルビスケットのＫ
「今月のクラブに踏まれたカッコ悪いプレイヤーは君たちだ！」とか「今月の１面でゲームオーバーになったヘタレプレイヤーは君たちだ！」とかだったらイヤ。

色物
　ヨロガトンキメラのこと。

ヴァルカンベンチャー
　グラⅡ海外版のタイトル。なのにグラⅢはそのままグラⅢで出た。これは外国人に対する嫌がらせか？永遠の謎。ファミコンでいきなりヴォルガードⅡが出たようなもんか。

ヴィクセン
　ゴーファーＭＳＸの亜空間戦闘機。４機が存在するが、１号機のカッコ悪さは末代までの語り種になるほど。ヒゲ

でお馴染み「シド・ミード」デザインでもここまでならないと思われる。ある意味、天然。

ヴィックバイパー
　まだ自機の名前が固定化されていなかった古き良き時代の想い出。
　他にも「ビッグバイパー」とか。

ヴェノム
　悪役商会所属。結局、バクテリアンに改造されて目が増えただけ。

うままうまううまうままう
　ビッグコアｍｋⅢを倒すための暗号。国家機密なのでこれ以上は書けない。

液体金属
　とりあえずなんでもアリ。バクテリアンの科学力恐るべし。

エネルギーレーザー
　うざい。敵弾が見えない。

オーバーキル大佐
　グラ２ＭＳＸ六人衆の一人。何故か全員禿げている。

オプション
　いわゆる分身。グラⅠオプションの理解不能な動きは苦痛でしかない。蛇足だが、グラⅢではオプションと表記されていながら取ると「マルチプル」などと喋る。謎。

オプションハンター
　ただ単にハンターとも呼ばれる。だからといって柳生博はまったく関係ない上にチャンスでもない。ところでオプションって美味いのか？

カバードコア
　ずっとカバーしてれば無敵なんとちゃうの？と言った人多数。そしたらゲームにならんけどな。

カプセル
　パワーアップカプセル(赤カプ)、全滅カプセル(青カプ)、スコアカプセル(黄or紫カプ)、１ＵＰカプセル(緑カプ)などがある。ＭＳＸシリーズではこの中に「りいくっぱっうわー」が詰まっているらしい。

ギーガ
　沙羅曼蛇ＦＣなどに登場したボス。目を回したりフリスクを口から吹き出すお茶目なナイスガイ。頭蓋骨だけど。ちなみにセガのゲーセンとは違う。

ギーザーバトラー
　ゴーファーＭＳＸの敵名。あんまり。

消える魔球
　グラⅢの２Ｐ側でプレイしてみよう。初めて見るとビビるぞ。

キャッチコピー
　宇宙ガマルゴトヤッテクル。

今日は狂ってる
　周回を重ねた後のグラⅡクリスタル面、グラⅢキューブ面、グラⅣ泡面、グラⅣ細胞面などでプレイヤーが口走る言葉。ランダム要素が絡んだ場合に多用される。

曲名
　グラシリーズは音楽がいいと巷のヤングにバカウケ！なのはいいとして、曲名は意外とセンスがない。とりあえずローマ字で「TABIDACHI」はやめとけ。

くじ引き
　グラⅢキューブ地帯において自分の知ってるパターンがきたら「当たり」、知らないと「ハズレ」。ビデオ撮りの天敵。

グラディウス
　言わずと知れた横スクロールシューティングの金字塔。タイトーのダライアスが生物をモチーフにして機械的な動きをするのと較べ、グラシリーズはまったく逆のことが言える(と思う)。

クラブ
　グラⅡにおいて「チャンチャンパターン」という謎の言葉を流行らせた張本人。チャンチャンパターンは業務用以外だとズレるので使用できない。注意。ビデオで早送りするとかなり気色悪い動きをする。

ゴーレム
　脳みそから手が生えてる時点で、あれは脳みそではないのだろう。ヴァイターに食われるときの見事な食われっぷりは特筆に価する。

コア
　グラシリーズではここを撃たないとボスにダメージを与えられない。だから手を撃ってもテトランは死なないっスよ、そこのサラリーマンのおじさん。

高速スクロール
　スクロールを高速にすることで、あっという間にボスと対面できる裏技。…本気にすんなよ。

コナミコマンド
　↑↑↓↓←→←→ＢＡのこと。近年、絶滅危惧種に指定。

コントロールミサイル
　こんな装備を考えついた開発者に拍手。このミサイルでクリアできるあなたにも拍手。

サーベルタイガー
　沙羅曼蛇ＭＳＸの超時空戦闘機の名前。カッコ悪い自機シリーズ２。

ザ・オリジナル・ビジョンズ・オブ・ウルティメイト・モンスター
　グラ外ラスボス。名前長すぎ。

ザブ
　グラシリーズで名前のよく知られているザコ敵三羽烏の一匹。見た目より当たり判定がでかいのはズルイ。

沙羅曼蛇
　アニメビデオまで出た、コナミの傑作。沙羅曼蛇の蛇～は蛇蠍の蛇～、仏陀の陀～じゃあないんだよ～♪

シールド
　飛んでくる前に削れてるってのはどうゆうコトですか!?説明してくれるまで、わたしゃ～一歩もここから動きませんよ！それと、グラⅢのＳＨＩＬＥＤってナニ？

ジェイドナイト
　催眠術師。試作機なのに弱い。どこぞのモビルスーツの爪の垢でも飲ませてやりたい。

ジェイムス＝バートン
　就職難極まるこの不況、国の機関なら老後も安心だろうとグラディウス空軍に入隊したまではよかったが、シャレで超時空戦闘機に乗る事になったからさあ大変！ラッキーパンチでゼロスとヴェノムをＫ．Ｏ．して、逆玉にのって違う意味で老後も安心になったのはジェイムス＝バートンさん２５歳(孤児院出身で国王)。

ジャンパー
　グラシリーズで名前のよく知られているザコ敵三大巨塔の一匹。牛皮、合成皮などがいる。

ジューダスプリースト将軍
　グラ２ＭＳＸ六仙人の一人。何故か全員マッチョマン。

スーパーコブラ
　沙羅曼蛇２で登場し、あっさり消えたカッコ悪い自機シリーズＶ３。これは狙ってカッコ悪くしたんだと思う。でなきゃあんな(以下検閲削除)。

スーパー戦闘機コア
　グラ外のデルタトライのこと。

スラッシャー
　沙羅曼蛇ＭＳＸの超時空戦闘機の名前。カッコ悪い自機シリーズＰ４。

戦闘機
　ＭＳＸ版にはことごとく「ファイター」とルビがふってある。いいよ、気にしてないから。

ソーラーアサルト
　結局、なんだったんだろう。

ゾヴィー＝スコット
　沙羅曼蛇ＭＳＸのパイロット２号。２号と言っても別に力が強いわけではない。

ソル
　ハリネ～ズミ～、みたいに～♪ごろごろ。

対空砲火
　沙羅曼蛇の最終面にいる、ピンクの小粒コーラック。グロブダーなどと大層な名前がついている。

ダッカー
　グラシリーズで名前のよく知られているザコ敵三大巨編の一匹(なにがなんだか)。要塞面に配置されている奴は名前が違うらしい。区別してないからいいけど。

弾切れ
　ショットやミサイルが画面内に最大数発射され､次弾が撃てないこと。ノーマルショットが画面内に最大２発ってーのは、イマドキ古くないデスカ？

探査船
　こいつが「キケン！入るな！」と看板の立っている暗黒星雲なんかに行くからプレイヤーはえらい目にあったわけである。結論、触らぬ神に祟りなし。

チャージレーザー
　すぐ忘れる。

２－ＷＡＹミサイル
　標準装備で走っていたＡＣの沙羅曼蛇が懐かしい。ああ、じっと手を見る…。

ツインレーザー
　片側のレーザーが消えても攻撃判定は元のままという､感動のアンビリバボーでも特集組まれそうな素敵レーザー。グラ外のパルスレーザーは偽ブランドだ！質屋に行っても買い叩かれるぞ。

ディヴィッド＝バートン
　なんでこうバートン家の人々は災難に巻き込まれるのか。お払いでも受けてみたらどうか？

テスタメント中佐
　グラ２ＭＳＸ六悪魔超人の一人。何故か全員仁王立ち。

テトラン
「あのー、関節外れてますけど？」「しまった！気付かなかった！」

テニーロップ
　バシュン！とカッコよく触手を伸ばして、オプションシュート１発で宇宙の塵となる、何のために出てきたんだとツッコまれる敵。こんなんがテトラン２代目かと思うと先が思いやられる。

トータルデス大佐
　グラ２ＭＳＸ六幽波紋使いの一人。何故か全員ヘルメットのない宇宙服。

トゥーピド
　普通は魚雷と訳すが、「ナマズ」と訳すと…。光子ナマズ!?空飛ぶナマズ!?…むっちゃ見てえっス！

ドゥーム
　黒い三連星の駆るＭ・Ｓ。ホバークラフトで移動し、ジェットストリームアタックを得意とする。アムロに破れる。

…誰かはやくツッコんでくれ。

ナパーム
　走るスプレッドボム。どーもこの装備を使ってるとインチキ臭い。

ネオビッグコア
　こいつの赤いレーザーを見て、「スパロボ大戦」マジンガーZのブレストファイヤー思い出したんスけど。

ネメシス
　うむ、曲がよし。以上。ちなみに海外版グラディウスのタイトル。

ノービル
　腕が伸びるからノービル。…ちと安直すぎやしねえか？

バックダブル
　いらねー。

ハンターファング
　何度もいうように柳生博は関係ない。もちろん温泉宿泊券獲得～！でもない。

ビックバイパー
　タイヤキ屋の親父。

ビッグコア
　何度も改良されるが、ことごとく撃破されているところを見ると、なんか「連邦のモビルスーツは化け物か！」とか叫びたくなりますな。

ファルシオンβ
　粒子砲とホーミングミサイルを駆使して宇宙に平和を取り戻しまくった名機中の名機。…の二代目。

フォトントゥーピド
　「ふぉーたーんとぅーぴーぃど」のボイスが耳にタコ。

プロミネンス
　とりあえず初めて見てビビった挙げ句に激突死は基本中の基本。あと、こっちが音採りしてるのに容赦なくゴーゴー音を出すのも基本。

ベクトルレーザー
　グラ２の古代遺跡ステージで壊したくない柱を勝手にぶち壊して、自機を潰してくれるものすご～くありがた～い武装。

炎の予言
　不吉なことしか言わないノストラダムスよりはナンボかマシ。んが、もっとはっきりわかるように書けっちゅうの。

マインドブラスト
　名称だけ聞くとなんかヤバげな宗教団体の洗脳風味。

ミサイル
　山があろうと宇宙があろうと走り続けようとするその姿は、亡き父の背中を思い出させる。父さん、こんなに立派に育ててくれて感謝しています。見てますか～！天国のおとーさーん！

ミュータント
　ライフフォースで頻繁に出てくる言葉。それは何かと訊ねたらぁ～ハァべんべん。カメがピザ食らって忍者になること。

無茶
　スピード０速でグラⅠをクリアすること。

無理難題
　スピード０速でグラⅣをクリアさせられること。

メタリオン
旅客機。

モーターヘッド大佐
グラ２ＭＳＸ六大付録の一人。何故か全員…もう飽きた。

モアイ
緑色でコアラっぽい髪型の奴とか、頭つきで壁を破壊する奴がいる。

ヤバい
この本のこと。…いろんなイミで。

有酸素運動
ＤＤＲ専用コントローラでやるグラディウス。ビッグコア激強。

ヨロガトンキメラ
何がどう「ヨロガトン」なのか、一度聞いてみたい。

ラーズ１８世
歳食ったジェイムス。

ライフフォース
海外のライフフォース＝日本のライフフォースではない。正確には沙羅曼蛇を海外で販売した際のタイトルがライフフォースだっただけで、日本のライフフォースは別物。

リザードコア
グラシリーズの中で最も陰険なボス。つーか、こんな所に出てくんな。

リップルレーザー
コナミのさりげない自己主張が込められたレーザー。つまり・・・
リップルレーザー→さざ波レーザー→小さい波レーザー→小波レーザー→コ・ナ・ミ・レ・ェ・ザ・ァ！
（・・・で？）

リデュース
まめまめま～め！古いねどーも。

リベンジオブモアイ
KONOMI が満を持して発売するシリーズ最新作。ゲーメストにいっぱい電話がかかった。記事をよく読めっての。

リメインオプション
残機オプションともいう。家の柱を燃やして暖をとっているようなもので、考え方自体が不健康。グラIIIの武装はなんか後ろ向き（バックダブルとか）。

レーザー
Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation、放射による誘導放出と光の増幅（だっけ？）。要するに光を一方向にだけ集めて射出すること。つまり、『曲がらない』。ましてや『ワッカになぞなるわけがない』。

ロードブリティッシュ
沙羅曼蛇の時は無銘の刀。名がついたのは沙羅曼蛇以後。

ローリングコア
回る回るよラララー♪

ワイバーン
伊福部のテーマ音楽にのって現れそうな敵。ダメージを食らっても首が減ったりはしない。
「三沢から爆装したＦ－１５が・・・」って、こんなネタ誰にも分かんねーか。

ワルモン博士
ツインビーの悪役。っつーかすでにグラディウスじゃないし。…のでお開き。

今回の勇者達！

（１人コメントサイズ間違えたぞ！）

スターウォーズEP1
が全てわるい。
わるいったらわるいの。
おおたにでした。

オイラの人生
負け人生。

FJRでした。

奥付
「コナミズムＶＯＬ．４」’99年8月13日発行
連絡先　〒339-0053　埼玉県岩槻市城町１－４－40
加藤方「コナミズム」迄

ENGINE
ENEMY
CORE
POWER
MAX
AUTO
DOWN
CHECK
NUMBER
UNIT
DATA
IMAGE
SCAN
CYBER
CODE
ARMOR
TYPE
BATTLE
WAR
BUST
COMPUTER
MACHINE
CRUSH

ΠΡΕΣΕΝΤΕΔ ΒΨ

–ΚΟΝΑΜΙΣΜ–

SHOT
DESTROY
LOCK
CONTROL
BEAM
ATTACK
LASER
FORCE
CANNON
SHIELD
GUN
MISSILE
VALCAN
SPEED
ATOMIC
SYSTEM
POD
CHARGE
FIRE
WEAPON
BIT
MECHANIC
BREAK
... GET READY?